

Enciclopedia del TRUCO libro 4

TRUCOS para todos los juegos, tanto nacionales como de importación

SONY
PlayStation
SELECT
START





JERSEY DEVIL

Vidas Extra Infinitas

Es difícil decir si este truquillo está realmente hecho a propósito o se les ha colado. En cualquier caso, nos permitirá (con tiempo suficiente) acumular vidas extra en grandes cantidades. Nada más empezar el juego, tenemos que encontrar la fuente. Sobre el surtidor de agua, encontraremos una vida extra. A continuación ponemos la pausa y comprobamos nuestro estado. Volvemos al juego y habrá otra vida extra sobre la fuente. Repetimos una y otra vez hasta que tengamos las suficientes vidas extra.

JET MOTO

Acceso a todos los circuitos

Lo primero que tenemos que hacer es poner el nivel de dificultad en Amateur, después hacemos que el presentador del trofeo sea un hombre. Volvemos a la pantalla principal e introducimos el siguiente código en el mando 1: Arriba Derecha Abajo Izquierda Arriba Derecha Abajo Izquierda. Volvemos a la pantalla de opciones y ponemos la dificultad en Profesional, después dejamos el presentador del trofeo a elección del piloto. Volvemos al menú principal e introducimos el siguiente código en el mando 1: Arriba Izquierda Abajo Derecha Arriba Izquierda Abajo Derecha (la secuencia contraria a la anterior). Se oirá una sonido si se introduce correctamente.

Ver todos los finales

Para ver todos los finales, vamos al menú de opciones y ponemos la dificultad en Amateur, desactivamos todos los turbos y también

el garfio. Ahora seleccionamos los créditos mientras mantenemos presionado L2 en el mando 1.

Activar los códigos secretos

Para conseguir que aparezca el mensaje que indica que se han activado los códigos, sólo tenemos que hacer lo siguiente. Entramos en el menú de opciones y ponemos la dificultad en profesional y las vueltas por carrera a 6. Volvemos a la pantalla del título y pulsamos Círculo Círculo Círculo Cuadrado Triángulo Triángulo Cuadrado Triángulo en el mando 1. Un sonido confirmará que se ha introducido correctamente y aparecerá el mensaje que indica que se han activado los códigos. Ahora ya podemos meter cualquiera de los códigos secretos, como los turbos infinitos.

Códigos

Todos los códigos que aparecen a continuación no funcionarán a menos que hayamos desbloqueado todos los circuitos y hayamos ganado una temporada completa en nivel profesional. Sabremos que hemos hecho esto porque aparecerá un bocadillo en la pantalla de título que indica que ya se permite activar los trucos. Vamos recibiendo los distintos códigos cada vez que completamos el juego cn un equipo distinto. Hay dos códigos para cada equipo y un código final proporcionado los productores, Singletrac.

Efecto	**Código**
Super Agilidad	Abajo Cuadrado Izquierda L1 Izquierda Derecha Izquerda Derecha.
Resistencia Cero	Cuadrado L1 Triángulo Derecha L1 Abajo R2 Triángulo.
Doble Puntuación de Acrobacia	Derecha Arriba Círculo L2 Triángulo Círculo R1 R2.

Cámara para Lucirse	Triángulo Abajo Cuadrado Triángulo L1 L1 R1 R1.
Frenos Aéreos	R1 R2 Derecha L2 Arriba Círculo Arriba Círculo.
Corredor Cohete	Triángulo Arriba Arriba L2 L2 Arriba Arriba Arriba.
Turbos Ilimitados	Triángulo Círculo Derecha R2 Arriba Cuadrado Arriba Triángulo.
Carrera de hielo	Arriba R2 R1 Derecha L1 Cuadrado Derecha Derecha.
Código de IA del ordenador para 2 Jugadores	Círculo Cuadrado R2 Círculo Triángulo L2 Derecha Arriba.

JET MOTO 2

Acceso a todos los circuitos

No creemos que nadie nos vaya a discutir que este juego es difícil. Es más, estamos dispuestos a apostar que más de uno ni siquiera ha conseguido acceder a todos los circuitos del juego. Al que lo haya conseguido, le damos la enhorabuena, pero para el resto, todo lo que tenéis que hacer ahora es meter el complicado truco de todos los circuitos que os explicamos a continuación. Una vez introducido, podremos correr en todas las pistas del juego, así como todas las que aparecían en el primer Jet Moto. Para conseguir todos los circuitos hay que dar los siguientes pasos:

1. Ir a la pantalla de opciones y poner la dificultad a Master, y el número de vueltas a cinco. Después ir a la pantalla de selección de

un jugador y pulsar X con Li'l Dave resaltado. Volver a la pantalla de título.

2. En dicha pantalla de título, pulsar Arriba Abajo Izquierda Derecha R2 R1 L2 L1 en un máximo de cuatro segundos.

3. Volver a la pantalla de opciones para seleccionar tres vueltas por carrera.

4. Volver a la pantalla de selección de un jugador, resaltar Wild Ride y pulsar X. Volver a la pantalla de título.

5. A continuación, desde la pantalla del título, pulsar Arriba Izquierda Abajo Derecha Cuadrado R2 Círculo L2 en un máximo de cuatro segundos.

6. Ir a la pantalla de opciones, seleccionar la dificultad Amateur y desactivar los turbos.

7. De vuelta en la pantalla de selección de un jugador, resaltar Bomber y pulsar X. Volver a la pantalla del título.

8. En la pantalla del título, pulsar Arriba Abajo Izquierda Derecha Arriba Abajo Izquierda Derecha en menos de cuatro segundos.

9. De vuelta a la pantalla de opciones, seleccionar dificultad Profesional y activar nuevamente los turbos. Regresar a la pantalla del título.

10. Por último, en la pantalla del título, pulsar R2 R1 L1 L2 R2 R1 L1 L2 en un máximo de cuatro segundos.

Correr llevando a Enigma

Hay al menos un personaje oculto en el juego, que es increíblemente rápido y difícil de controlar, además de ser bastante enigmático (de ahí el nombre, claro), aunque la moto que lleva es alucinante, eso sí. En la pantalla de opciones, seleccionamos el nivel de dificultad Master y seis vueltas por carrera, y después volvemos a la pantalla del título. A continuación pulsamos Izquierda Cuadrado Abajo Triángulo Círculo L1 R1 en un máximo de cuatro segundos.



JOHNNY BAZOOKATONE

Invulnerabilidad
Vamos a la pantalla de contraseñas y escribimos PILCHARD.

Selección de nivel
Vamos a la pantalla de contraseñas y escribimos KRISTIAN.

JUDGE DREDD

Contraseñas varias
Todas las contraseñas siguientes se introducen en la tabla de máximas puntuaciones, lo que significa que, por desgracia, para poder usar cualquiera de ellas, hay que jugar y conseguir una buena puntuación que nos permita acceder a la tabla.

Contraseña	Efecto
!EIKKIN	Invencibilidad
!BEDSTRAW!	50 Créditos
?LOVESEXY?	Vídeo Final

JUMPING FLASH

Selección de Fase
En el menú de opciones principales, pulsamos Arriba Arriba Abajo Abajo X X Izquierda Derecha Izquierda Derecha X Triángulo X Triángulo. Cuando se introduzca correctamente, la ventana de opciones se volverá de un color marrón rojizo transparente. Pulsamos START, y después Izquierda o Derecha para seleccionar

una fase en cualquiera de los seis primeros mundos.

Cambiar la velocidad de las nubes en la pantalla de título
En el menú de opciones principales, mantenemos presionado L1 + L2 + R1 + R2, entonces pulsamos Arriba o Abajo para hacer que las nubes vayan más rápido o más despacio.

Modo Hiper
Primero tenemos que introducir el código de selección de fase. Empezamos una nueva partida, y usamos la selección de nivel para ir al primer jefe. Derrotamos al jefe, y vamos al mundo 2, fase 1. Ponemos la pausa y abandonamos la partida. Cuando volvamos a la pantalla del título, veremos que junto a la opción de empezar partida aparece indicado que estamos en el mundo 2. Empezamos otra partida y vamos al mundo 6, fase 3. Ponemos la pausa y volvemos a salir. En la pantalla de título aparecerá entonces indicado junto a la opción de empezar partida que estamos en el mundo 6. Si nos desplazamos pulsando Izquierda, veremos que aparece la palabra HYPER. Empezamos una nueva partida y nos encontraremos jugando en las fases extra, y además podremos saltar tres veces más.

JUMPING FLASH! 2

Para conseguir a Tex como nuestro IA de Apoyo
En la pantalla del título, pulsamos: Arriba Abajo L1 R2 R1 L2 Izquierda Derecha SELECT Triángulo.

Para conseguir a Rachel como nuestra IA de Apoyo
En la pantalla del título, pulsamos: Izquierda Derecha R1 L2 L1 R2 Arriba Abajo Triángulo SELECT.

Podemos seleccionar a nuestro nuevo IA de Apoyo en la categoría IA de Apoyo en el menú de opciones.

JURASSIC PARK: EL MUNDO PERDIDO

Contraseñas de nivel y 99 vidas

Si queréis visitar ciertos niveles de este juego más que mediocre sin tener que sufrir la frustración de terminarse todos los anteriores (bueno, puede que aun así acabéis desesperándoos), no tenéis más que introducir las siguientes contraseñas en la pantalla de contraseñas:

Compy	X X Círculo Triángulo Cuadrado X Cuadrado X Círculo Cuadrado Triángulo Cuadrado
Hunter	Cuadrado Cuadrado Triángulo Círculo X Cuadrado Cuadrado Cuadrado Cuadrado X Círculo Triángulo
Raptor	X X Círculo Triángulo Cuadrado Cuadrado Cuadrado X Triángulo Cuadrado Triángulo Cuadrado
T-Rex	X X Círculo Triángulo Cuadrado Cuadrado Cuadrado X Triángulo Cuadrado Triángulo Cuadrado
Sarah	Cuadrado Cuadrado Triángulo Círculo X X Cuadrado Cuadrado Triángulo X Círculo Triángulo

Contraseñas de la Galería de Imágenes

La galería de imágenes incluida en el juego resulta al menos interesante, por lo que merece la pena echarle aunque sólo sea un vistazo rápido. Para ello, tenemos que introducir las siguientes secuen-

cias en la pantalla de contraseñas:

Compy	Cuadrado Cuadrado Triángulo Círculo X Círculo Triángulo Círculo Triángulo Triángulo
Hunter	X X Círculo Triángulo Cuadrado Triángulo Triángulo Triángulo X Círculo Cuadrado Círculo
Raptor	Cuadrado Cuadrado Triángulo Círculo X Círculo Triángulo Círculo X Triángulo X Triángulo
T-Rex	Triángulo Triángulo Cuadrado X Círculo Cuadrado Círculo X X Cuadrado Triángulo Cuadrado
Sarah	Triángulo Triángulo Cuadrado X Círculo Cuadrado Triángulo X Cuadrado Cuadrado Círculo Círculo

Contraseña para todos los niveles

Hay que introducir la siguiente secuencia tres veces en la pantalla de contraseñas para poder acceder a este menú desde el que podemos ir a cualquier nivel que queramos:

Cuadrado X Círculo Triángulo Triángulo X Cuadrado Círculo Triángulo Círculo X Cuadrado



K-1 ARENA FIGHTERS

Uniformes alternativos
En la pantalla del título, mantenemos presionado L1, L2, R1, R2 hasta que se escuchen tres pitidos. Pulsamos START y con eso deberíamos contar ya con nuevos uniformes.

Manejar al jefe
No es que éste sea precisamente el mejor juego de lucha que hay, de hecho, la verdad es que es más bien malo, pero al menos hay un jefe oculto al que podremos manejar. Escogemos "batalla en equipo" del Menú Principal y, cuando aparezca la pantalla de selección de personaje, pulsamos Arriba Arriba Abajo Abajo Izquierda Derecha Izquierda Derecha START.

Ajustar la fuerza
Durante un combate, pulsamos START para poner la pausa, y después pulsamos L2, R1, L1, R1, L2, R1. Veremos unos números parpadeando tanto a la izquierda como a la derecha. Podemos usar los botones direccionales para aumentar o disminuir la fuerza de nuestro personaje y la de nuestro oponente.

Ver el final
Mientras el juego esté cargando, mantenemos presionado L1 + L2 + Triángulo + Círculo + Izquierda en ambos mandos. Seguimos presionando hasta que empiece la demo y podremos ver el vídeo final.

K-1 REVENGE: FIGHTING ILLUSION

Códigos de K-1
La secuela del único juego auténtico de kickboxing de PlayStation es mucho mejor que el original, aunque todavía queda mucho por

mejorar. Hasta la siguiente secuela, los códigos que aparecen a continuación le darán algo más de vida a un juego bastante normalito.

Color alternativo para los calzones de los luchadores

Podemos acceder a un segundo color para los calzones de cada uno de personajes pulsando L1 + Círculo mientras seleccionamos a nuestro personaje. No es que sea muy emocionante que digamos, pero algo más de variedad no deja de ser un detalle que se agradece.

Manejar a un ratón gigante

Esto está mejor. Cuando resaltamos a Stan The Man en la pantalla de selección de personaje en el modo para un solo jugaor, mantenemos presionado L1 y después pulsamos START. Cuando empiece el combate, nos encontraremos manejando a un ratón gris gigante.

Lucha a hipervelocidad

Cuando jugamos en la modalidad de torneo, no tenemos más remedio que quedarnos sentados viendo los combates en los que no participa nuestro luchador, esperando a que llegue nuestro turno para pelear. Para acelerar un poco las cosas, podemos mantener presionado Círculo durante cualquier enfrentamiento entre oponentes manejados por el ordenador. Dichos personajes lucharán al doble de la velocidad normal, permitiéndonos ponernos a pelear mucho antes.

KAGERO: DECEPTION II

Acceso al menú de configuración del sonido

En la pantalla de inicio, pulsamos R1, R1, R1, R1, R2, R2, R2, R2, R2, R2. Pulsamos START y encontraremos un nuevo menú de configuración en el que podremos controlar todos los efectos de sonido

del juego.

Apariciones especiales de Tecmo
Tenemos que terminamos el juego cuatro veces, encontrando cuatro finales diferentes y, al empezar la quinta partida, nos encontraremos con breves apariciones especiales de personajes de otros juegos de Tecmo.

KENSEI: SACRED FIST

Sub-personajes, jefes y personajes ocultos
No hay un único código que permita acceder a todos los personajes del juego, pero así es como se consiguen legítimamente, bueno, o algo parecido. Para acceder a los sub-personajes (el personaje al que nos enfrentamos en la novena ronda) de cada uno de los personajes normales, sólo tenemos que terminarnos el juego en Modo Normal con cada personaje normal. Al final del juego, tras los créditos, nos aparecerá un mensaje indicándonos el personaje que acabamos de acceder. Para que la cosa resulte más sencilla, conviene poner el nivel de dificultad a fácil, el número de asaltos contra el ordenador a uno y el límite de tiempo a 20 segundos. Si nos fijamos, veremos que la mayoría de los sub-personajes tiene movimientos similares a sus contrapartidas.

Sub-personajes

Terminar el juego con	**Conseguir a**
Yugo	Akira
Yuli	Quintao
Douglas	Cindy
Allen	Steve
Ann	Arthur

Heinz	Kornelia
Hyoma	Sessue
David	Mark
Saya	Genya

Tras conseguir a los sub-personajes a partir de todos los personajes indicados en la lista anterior, vamos al modo normal (dejando la dificultad en fácil, los asaltos a uno y el límite de tiempo a 20) y nos terminamos el juego otra vez con los siguientes personajes para conseguir a los jefes y personajes ocultos del juego.

Jefes

Terminar el juego con	**Conseguir a**
Yugo	Zhou
Akira	Kaiya

Personajes Ocultos

Terminar el juego con	**Conseguir a**
Zhou	Kazane (tiene movimientos como los de Hyoma y Sessue)
Kaiya	Jelly/Billy (Billy es su aspecto alternativo)

Modo extra

Como bonificación especial por conseguir todos los personajes, también lograremos acceder una modalidad de juego totalmente nueva. Veremos que hay un "modo extra" en la pantalla del título si nos molestamos en revisar todas las modalidades de juego. La nueva modalidad es un juego de carreras de bugis. Es bastante simple. Seleccionamos cualquiera de los personajes del juego y los hacemos correr por un circuito en una especie de prueba contrarreloj. No es muy divertido que digamos, pero no deja de ser un secreto curioso que se esconde en el juego.

Cambiar el ángulo de cámara de la pose ganadora
Aquí tenemos un último truquillo que hemos encontrado. Podemos cambiar el ángulo de cámara mientras nuestro personaje está realizando su pose de ganador tras vencer en un combate pulsando L1 o R1.

KILLER LOOP

Códigos para todo
Los siguientes códigos os permitirán acceder a prácticamente todo lo que puede ofrecer el juego, incluyendo vehículos, circuitos y modalidades. Al introducir los códigos de clase, aparecerán nuevas opciones, como el circuito Killer Loop y la opción de aumento de un 25% de la velocidad. También se puede acceder a estas modalidades introduciendo sus respectivos códigos, que podéis encontrar hacia el final de la lista. Todos estos códigos tienen que introducirse desde el propio Menú Principal. Resaltad la opción de inicio y, mientras mantenéis pulsado el botón START, realizad con los botones direccionales las pulsaciones que os indicamos para cada código, después podéis soltar START. Un sonido servirá para confirmar que eñ código ha sido introducido correctamente.

Código	**Efecto**
Abajo Izquierda Arriba Izquierda Abajo Izquierda Arriba Izquierda Abajo Izquierda Arriba Izquierda	Clase Pulse 1
Abajo Izquierda Arriba Derecha Abajo Izquierda Arriba Izquierda Abajo Derecha Arriba Izquierda Abajo Izquierda Arriba Izquierda	Clase Sinus 1 Clase H&K 1

Abajo Derecha Arriba Derecha	Clase Pulse 2
Abajo Izquierda Arriba Derecha	
Abajo Izquierda Arriba Izquierda	Clase Sinus 2
Abajo Izquierda Arriba Derecha	
Abajo Izquierda Arriba Derecha	Clase H&K 2
Abajo Izquierda Arriba Derecha	
Abajo Derecha Arriba Izquierda	Clase Pulse 3
Abajo Izquierda Arriba Derecha	
Abajo Derecha Arriba Derecha	Clase Sinus 3
Abajo Derecha Arriba Izquierda	
Abajo Izquierda Arriba Izquierda	Clase H&K 3
Abajo Derecha Arriba Izquierda	
Abajo Izquierda Arriba Derecha	Clase Pulse 4
Abajo Derecha Arriba Izquierda	
Abajo Derecha Arriba Izquierda	Clase Sinus 4
Abajo Derecha Arriba Izquierda	
Abajo Derecha Arriba Derecha	Clase H&K 4
Arriba Izquierda Abajo Izquierda	
Arriba Izquierda Abajo Izquierda	Killer Loop
Arriba Izquierda Abajo Izquierda	
Arriba Izquierda Abajo Derecha	25% más rápido

KING OF FIGHTERS '95

Manejar a los jefes

Para llevar a cualquiera de los dos jefes del juego, tenemos que empezar una partida y elegir entre los modos "Team Play" o "Team Versus". Mantenemos presionado START y respondemos afirmativamente cuando se nos pregunta si queremos editar nuestro equipo. A continuación, pulsamos la siguiente combinación Arriba + Círculo, Derecha + Cuadrado, Izquierda + X y por último Abajo + Triángulo.

Ahora podremos elegir tanto a Omega Rugal como a Saisyu Kusanagi.

Participar en un combate por equipos con tres personajes iguales
En la pantalla de selección de partida, escogemos "Team Play". En la siguiente pantalla, elegimos "Team Edit". En la pantalla de selección de luchador, mantenemos presionado START y pulsamos Abajo + Triángulo, Izquierda + X, Derecha + Cuadrado, y por último Arriba + Círculo. Un sonido servirá para confirmar que se ha introducido correctamente. Ahora podremos escoger al mismo personaje hasta tres veces en un combate en equipo. Esto funcionará tanto para uno como para dos jugadores.

KLONOA

Prueba de Música
Para acceder a la opción oculta de prueba de música, primero tenemos que completar el juego, salvando a todos los prisioneros de todas las fases. Una vez conseguido esto, podremos probar suerte con un juego de bonificación llamado "La Torre de Balue". Cuando consigamos llegar arriba, veremos un divertido vídeo. Por último, nos dirigimos a la pantalla de selección de nivel y entonces debería poderse seleccionar una nueva opción de prueba de música.

KRAZY IVAN

Selección de Nivel
En la pantalla de selección de arena, resaltamos Rusia, la única misión disponible al principio del juego. Después pulsamos Izquierda, pero antes de que aparezca la información de la misión

de Japón, presionamos sin soltar X + Diagonal Inferior Izquierda. El globo empezará a dar botes por las distintas arenas. Tenemos que soltar los botones cuando tengamos la arena en la que queramos jugar delante de nosotros. Los nombres de las misiones no se mostrarán, así que tendremos que memorizar dónde está cada arena en el globo al seleccionarlas.

KURUSHI

Jugar en las Demos de Reglas

Una vez introducido, este código nos permite controlar al personaje protagonista durante las demos que hay en la opción de reglas. Las dos últimas demos son de las últimas fases del juego, así que el código puede ser útil para aquellos que busquen un reto rápido, sin tener que pasar por todas las anteriores. Para jugar las demos, seleccionamos las reglas del menú principal, resaltamos cualquiera de los escenarios de entrenamiento y, mientras mantenemos presionados L1 + R1, pulsamos X.



LODE RUNNER

Selección de Nivel

Este no es uno de esos juegos que se compran por sus gráficos. Si pagasteis por él, sería por su aire de clásico. Para poder saltar entre los cientos de niveles, podemos usar los siguientes códigos. Durante la partida (sin poner la pausa), tenemos que pulsar los siguientes botones para conseguir los siguientes resultados:

R2 + Círculo	Saltar al siguiente nivel
R2 + Cuadrado	Volver al nivel anterior
R2 + Triángulo	Avanzar 15 niveles
R2 + X	Retroceder 15 niveles

Vidas extra

Este truco para conseguir vidas extra nos permite en esencia jugar eternamente. Ponemos la pausa pulsando START, después pulsamos SELECT + Triángulo y nuestras vidas aumentarán. Lo bueno es que podemos repetirlo tantas veces como queramos, con lo que, con un poco de paciencia, podemos considerarlo prácticamente como un truco de vidas infinitas.

Partidas más rápidas

Así que ya lleváis cierto tiempo jugando a Lode Runner. Va siendo hora de hacer las cosas algo más interesantes. Para añadir algo más de velocidad a vuestra próxima partida, podéis usar el siguiente truco. Al introducirlo, nuestro personaje, así como los malos, se moverán algo más rápido. Eso sirve para aumentar la dificultad, pero permite que el juego se mueva mucho más rápido.
Primero tenemos que resaltar y seleccionar The Legend Returns del Menú Principal. En la siguiente pantalla, resaltamos Un Jugador. Después mantenemos presionado R2 mientras pulsamos X para realizar nuestra selección. Cuando empiece la partida, veréis que todo

va ahora más rápido.

Acceso a los vídeos

Este truco nos permite acceder a cualquiera de los simplones vídeos del juego. En el Menú Principal, resaltamos Opciones y, entonces, usando el mando dos, mantenemos presionadas distintas combinaciones de los botones laterales para, a continuación, pulsar el botón X para acceder al vídeo deseado. Cada uno de los botones laterales (L1, L2, R1, R2) tiene asignado un número, de modo que, al pulsar diferentes combinaciones, accederemos a vídeos con distinta numeración. Los valores de los botones laterales son los que indicamos a continuación:

R2	1	L2	2
R1	4	L1	8

De modo que, para ver el vídeo 7, tenemos que mantener presionados los botones R2 + L2 + R1 del segundo mando mientras seleccionamos Opciones.

LOADED

Códigos varios

Antes de introducir los siguientes códigos, tenemos que poner el juego en pausa y presionar L1 + L2 durante diez segundos. Entonces, mientras seguimos presionando esos botones, introducimos los siguientes códigos:

Efecto	Código
Munición extra	Abajo Derecha Círculo Izquierda Derecha Círculo.
Vidas extra	Izquierda Abajo Derecha Triángulo Cuadrado X Círculo.

Trucos -L-

Bombas gratis	R1 R2 X Cuadrado Círculo R1 R2 Círculo Círculo Cuadrado.
Curación	Derecha Derecha Izquierda Abajo Abajo Arriba Triángulo Círculo.
Selección de nivel	Arriba Izquierda Abajo Derecha Triángulo Círculo X Cuadrado X Triángulo Cuadrado Círculo.
Salto de nivel	X R1 Triángulo R1 Cuadrado Círculo R2 R2 X Cuadrado Triángulo X.
Aumentar potencia de arma	Abajo Derecha Abajo Izquierda Triángulo.

Tras introducir uno de los códigos, quitamos la pausa, la volvemos a poner otra vez y podremos seleccionar las nuevas opciones que los códigos han activado.

Alzarse de la tumba

Primero tenemos que introducir el código de salud, después permitir que nos maten e, inmediatamente, poner la pausa. Entonces vamos a la opción de salud y pulsamos X. Ahora, aunque hayamos muerto, volveremos a tener toda la salud y y podremos seguir jugando.

Manejar a Pogo

En la pantalla de selección de personaje, mantenemos presionado L1 + L2 + R1 + R2, y pulsamos a continuación SELECT + START. Una voz dirá "Pogo" para confirmar que se ha introducido el código correctamente.

LUCKY LUKE

Contraseñas de nivel

Nivel	Contraseña
Tren 1	Dalton, Dalton, Lucky Luke, Jolly Jumper
Tren 2	Lucky Luke, Lucky Luke, Jolly Jumper, Rantamplán
Pueblos	Dalton, Jolly Jumper, Lucky Luke, Rantamplán
Mina	Lucky Luke, Jolly Jumper, Dalton, Rantamplán
Desierto indio	Rantamplán, Rantamplán, Dalton, Jolly Jumper
Salón	Dalton, Dalton, Jolly Jumper, Rantamplán
Catarata 1	Dalton, Lucky Luke, Lucky Luke, Jolly Jumper,
Catarata 2	Rantamplán, Dalton, Lucky Luke, Lucky Luke,
Carrera de vagonetas	Rantamplán, Dalton, Dalton, Jolly Jumper
Emboscada	Jolly Jumper, Dalton, Rantamplán, Rantamplán
Ciudad Dalton	Jolly Jumper, Jolly Jumper, Lucky Luke, Rantamplán

LUNAR: SILVER STAR STORY

Juego oculto Lords of Lunar

Dentro de Lunar: Silver Star Story hay un juego oculto cuya fuente de inspiración es uno de los mejores videojuegos olvidados del pasado. Uno de los juegos más divertidos hechos para la Atari 2600 original era un título llamado Warlords, que nos ponía en situación de

defender nuestro castillo de los ataques de uno a tres oponentes. Se jugaba de una forma que combinaba elementos de Blockout y de Pong y aprovechaba de forma excelente las palas de la 2600. Dentro del disco de The Making of Lunar: Silver Star Story Complete se esconde un juego similar. Para acceder a él, tenemos que cargar el disco del "Making of" y, cuando el vídeo empiece a mostrar la creación el juego, pulsamos Arriba Abajo Izquierda Derecha Triángulo START. Pasaremos automáticamente a la pantalla del título de Lords of Lunar. Cuando nos pongamos a jugar, podrán competir hasta ocho jugadores diferentes con el uso de un par de multi-tap. También encontraremos a parte de los personajes de Lunar para manejar en este juego.

MACHINE HEAD

Un par de códigos
En el Menú Principal, podemos meter cualquiera de los siguientes códigos.

Munición Infinita
Círculo Círculo Círculo Círculo L1 Círculo L1 L1 Círculo L1 Círculo L1 L1 Círculo L1 Círculo L1 L1 L1 L1.

Energía Infinita
Círculo L1 L1 L1 Círculo L1 Círculo Círculo L1 Círculo Círculo Círculo L1 L1 L1 L1 L1 Círculo Círculo L1.

Contraseñas de Nivel

Nivel 1.2	SQDZFO5TJJ	Nivel 1.3	HYM7GODECM
Nivel 1.4	EPPGHOXWDQ	Nivel 2.1	I54FHOD5BF
Nivel 2.2	E94FHOLLKJ	Nivel 2.3	MHLFHODTCM
Nivel 2.4	ALLFHOXGPU	Nivel 2.5	BDNJHOLLPU
Nivel 3.1	5SBGHOXIKJ	Nivel 3.2	E9GGHOJIQH
Nivel 3.3	9FOJGOLZJD	Nivel 3.4	SKAGHO9P4O
Nivel 4.1	JJOBNN9FCM	Nivel 4.2	EYWJHOP7BF
Nivel 4.3	JQNFHOT7BF	Nivel 4.4	7G9DAOMOCE
Nivel Final	6H9DAOQJ2F		

MACHINE HUNTER

Contraseñas
Para conseguir alcanzar la victoria final, nada más fácil que introducir las siguientes contraseñas en la pantalla de contraseñas.

Trucos -M-

Contraseña	Efecto
URANUS	Continuaciones infinitas - Podemos morir cuanto queramos. El juego no terminará hasta que lo completemos.
SATURN	Ver vídeo final - ¿Que no tenemos ganas de molestarnos en terminarnos el juego para ver el final? Pues no tenemos más que introducir esta contraseña e ir directos al vídeo final. Básicamente, es una copia de la escena de la fuga de la Estrella de la Muerte de El Retorno del Jedi.
SHOWCREDIT	Ver los Créditos - Tan simple como aburrido.
LAZYPLAYER	Todos los extras en un misión - Puede resultar muy útil en algunas misiones, aunque le quita buena parte de la emoción al juego.
SHOWDROIDS	Antiguo Vídeo de Intro - Casi tan buena como la intro que usaron al final.
NO MISSION	Activa las salidas sin tener que cumplir todos los objetivos - Otro truco que destroza el juego así que no tiene demasiado sentido pero bueno, cada cual...
GRIMREAPER	Acabar con enemigos de un disparo - Este es definitivamente el mejor truco de todos los que aparecen aquí, y la recomendación de PSM en caso de que estéis pensando en hacer trampas.
2UNLIMITED	No se nos agotarán las mejoras de armas - Muy cómodo, aunque algo inútil si estamos usando el truco anterior.

INVINCIBLE	Invencibilidad - A ver ¿quién no quiere vivir eternamente?

MADDEN 97

Equipos secretos

Escribimos "TIBURON" como nombre de usuario en los récords de usuarios. Después volvemos a la pantalla de selección de equipo y encontraremos algunos equipos secretos.

Ver vídeos

Nada más encender la consola con el juego, presionamos L1 + R1 sin soltarlos. Seguimos presionando mientras aparece el logo de Sony y hasta que aparezca la pantalla de cine en lugar de la intro normal. Para ver los vídeos, no tenemos más que pulsar sobre ellos en la parte inferior de la pantalla.

MADDEN 98

Secretos de Madden

Para usar cualquiera de los trucos que aparecen a continuación, lo primero que hay que hacer es seleccionar "Front Office" en el menú principal y después la opción de creación de un jugador. Tenemos que introducir cualquiera de las contraseñas que figuran a continuación en el espacio reservado para el nombre y elegir continuar. Seleccionamos la opción para salvar y salir de la siguiente pantalla. Repetimos el proceso para cada uno de los códigos.

Equipos secretos

¿Os parece que no hay suficientes equipos? Pues hay nueve equipos

secretos ocultos en el juego. Para acceder a ellos tenemos que usar el método explicado en el anterior apartado y entonces aparecerán en la pantalla de selección de equipo:

Nombre	Equipo
ORRS HEROES	Equipo de EA Sports
LOIN CLOTH	Equipo Tiburón
LEADERS	Mejores de todos los tiempos
COACH	Madden de todos los tiempos
PAC ATTACK	Equipo de estrellas de los 60
STEELCURTAIN	Equipo de estrellas de los 70
GOLD RUSH	Equipo de estrellas de los 80
ALOHA	NFC
LUAU	AFC

Estadios secretos

Todos los códigos siguientes se introducen de la forma explicada en el primer apartado. Los nuevos estadios aparecerán en la pantalla de selección de estadio.

Nombre	Estadio
JETSONS	Astrodome (antiguo estadio de los Oilers)
DAWGPOUND	Estadio de los Cleveland Browns
SNAKE	Viejo estadio de Oakland
BIG SOMBRERO	Viejo estadio de Tampa Bay
DANDAMAN	Viejo estadio de los Dolphins de Miami
OLDDC	Estadio RFK (antiguo estadio de los Redskins)
SHARKSFIN	Complejo Deportivo Tiburón
GHOSTTOWN	Salvaje Oeste (Texas de finales del siglo XIX)

MADDEN 99

Equipos Ocultos

Podemos introducir los siguientes códigos en la pantalla de introducción de códigos a la que se accede desde el Menú Principal. Tras introducir cualquiera de los códigos, lo añadimos a la lista del recuadro inferior y habremos activado el truco.

Código	Equipo
BESTNFC	NFC Pro Bowl
AFCBEST	AFC Pro Bowl
BOOM	All-Madden
IMTHEMAN	Mejores Estadísticas de Todos los Tiempos
PEACELOVE	Grandes de los 60
BELLBOTTOMS	Grandes de los 70
SPRBWLSHUFL	Grandes de los 80
HEREANDNOW	Grandes de los 90
TURKEYLEG	Grandes de Todos los Tiempos
MADDENNAMES	Permitir nombres reales en equipos clásicos
THROWBACK	Equipo del 75 Aniversario
GEARGUYS	Equipo de Equipamiento NFL
WELCOMEBACK	Browns de Cleveland de 1999
INTHEGAME	EA Sports
HAMMERHEAD	Tiburon

Estadios Ocultos

Todos los códigos siguientes se introducen en la pantalla de introducción de código para que se produzcan los correspondientes efectos. Podemos escoger el estadio oculto que hayamos activado por medio de la opción de selección de estadio.

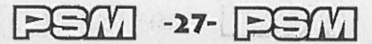
Código	Estadio
EASTADIUM	EA Sports
OURHOUSE	Tiburon
DOGPOUND99	Cleveland
THEHOGS	Washington Original
NOTAFISH	Miami Original
STICKEM	Oakland Original
SOMBRERO	Tampa Original
FOR_RENT	Astrodome

MADDEN 2000

Códigos de Madden

Otro año, otro Madden y, naturalmente, como en ediciones anteriores, no falta un buen lote de códigos para introducir. Aquí están los que conocemos, aunque puede que quede alguno más por ahí que no hayamos encontrado. Todos los códigos se introducen en la pantalla de Códigos Secretos que se encuentra dentro del menú de Opciones de Sistema. Son muy sencillos de introducir, y, en cuanto los activemos, aparecerán en una lista. Entonces podremos activar y desactivar los trucos que nos interesen.

Efecto	**Código**
Primer down / veinte yardas	FIRSTIS20
Sin intercepciones	EXPRESSBALL
Menos penalties	REFISBLIND
Equipo de estrellas de los 70	LOVEBEADS
Daños aumentados	PAINFUL
Equipo grande vs. pequeño	MINIME
El Quarterback está en el club	QBINTHECLUB
Estadio de Dodge City	WILDWEST



Trucos -M-

Estadio EA Sports	ITSINTHEGAME
Estadio Christmas Rush	XMASGIFT
Equipo fantástico de los Marshalls	COWBOYS
Equipo de estrellas de los 60	MOJOBABY
Equipo de los Raiders de 1972	GETMEADOCTOR
Equipo de los Steelers de 1972	DONTGOFOR2
Equipo de los Patriots de 1976	HACKCHEESE
Equipo de los Raiders de 1976	GAMMALIGHT
Equipo de los Chargers de 1981	BUILDMONKEYS
Equipo de los Dolphins de 1981	15MOREMIN
Equipo de los Bears de 1985	DOORKNOB
Equipo de los Dolphins de 1985	CHICKIN
Equipo de los Broncos de 1986	BLUESCREEN
Equipo de los Browns de 1986	KAMEHAMEHA
Equipo de los 49ers de 1988	CALLMESALLY
Equipo de los Bengals de 1988	PTMOMINFOGET
Equipo de los Bills de 1990	SPOON
Equipo de los Giants de 1990	PROFSMOOTH
Equipo de los Colts de 1995	PREDATORS
Equipo de los Steelers de 1995	STEAMPUNK
Equipo de los Broncos de 1997	EARTHPEOPLE
Equipo de los Packers de 1997	TUNDRA
Super Salto	SPRONG
Brazo Super Rígido	SMACKDOWN
Interceptaciones más fáciles	PICKEDOFF
La cámara sigue al balón	VERTIGO
Aumento de Fumble	ROLLERGIRL
Estadio Tiburón	WEPUTITTHERE
Estadio Hermanos Tiburon	COTTONCANDY
Equipo Industrials	INTHEFUTURE

MARVEL SUPER HEROES

Manejar al Doctor Doom

Primero tenemos que terminarnos el juego una primera vez con cualquier personaje, y a continuación empezamos una nueva partida quitando los atajos. En la pantalla de selección de personaje, pulsamos Abajo, y luego otra vez Abajo, pero esta vez lo mantenemos presionado, sin soltar. Entonces pulsamos rápidamente LK, MK, HK en un solo movimiento, de forma que cuando al principio pulsemos LK, mientras todavía estemos pulsando LK, pulsemos MK, y después, cuando todavía estamos pulsando LK y MK, pulsemos HK, de forma que al final los estemos pulsando todos a la vez. Si lo hacemos lo suficientemente rápido, se escuchará "Captain America", pero un segundo después, serán la cara y el nombre del Doctor Muerte los que aparezcan.

Manejar a Thanos

Primero tenemos que terminarnos el juego una primera vez con cualquier personaje, y a continuación empezamos una nueva partida quitando los atajos. En la pantalla de selección de personaje, pulsamos Arriba, y luego otra vez Arriba, pero esta vez lo mantenemos presionado, sin soltar. Entonces pulsamos rápidamente HP, MP, LP. Tendremos que hacerlo igual que en el código del Doctor Muerte que acabamos de explicar, pero con los botones de puñetazo en vez de con los de patada. Todo lo demás debe hacerse de igual manera.

Pullas de los personajes

Las pullas añaden mucha actitud a cualquier luchador y las de Marvel Superheroes no son ninguna excepción. En cualquier momento durante un combate, pulsamos Abajo Abajo SELECT y nuestro personaje provocará al oponente. Aconsejamos usar estas pullas durante una partida a dos jugadores, para poder humillar por

completo a vuestros amigos.

Selección Aleatoria de Personaje

Para seleccionar aleatoriamente a nuestro personaje, tenemos que pulsar Izquierda o Derecha hasta que el cursor empiece a moverse como una rueda de ruleta. Para que esto funcione hay que desactivar los atajos.

Modo Sin Gemas

Para jugar una partida de dos jugadores en la que se hayan desactivado las gemas, debemos pulsar rápidamente el botón SELECT antes del combate. Cuando se nos pregunte si queremos jugar sin gemas (aparecerá un mensaje en pantalla), el segundo jugador debe pulsar SELECT, de lo contrario, el modo sin gemas quedará cancelado.

Colores alternativos para los personajes

Para conseguir los uniformes de distinto color de cada uno de los personajes, tenemos que seguir los siguientes pasos. En la pantalla de selección de personaje, resaltamos uno de los de la fila superior y pulsamos Arriba durante tres segundos, y después pulsamos X para escoger el personaje. Para escoger un personaje de la fila inferior, resaltamos a dicho personaje y pulsamos Abajo durante tres segundos, seguido de X para seleccionarlo.

Cancelar la pose ganadora

Mientras se contabilizan nuestros puntos de bonificación, podemos pulsar SELECT para cancelar la pose ganadora. Entonces podremos controlar a nuestro personaje durante unos segundos.

MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER

Personajes Ocultos

No podréis considerar que os habéis jugado completamente este título de lucha hasta que hayáis accedido a todos los personajes ocultos. Se accede a todos ellos resaltando un personaje concreto y pulsando a continuación una simple combinación de botones.

Personaje	**Código**
Spiderman Acorazado	Resaltar a Spiderman en la pantalla de selección de personaje, mantener presionado SELECT y pulsar cualquier botón de puñetazo o patada.
Mefisto	Resaltar a Omega Rojo en la pantalla de selección de personaje, mantener presionado SELECT y pulsar cualquier botón de puñetazo o patada.
U.S.Agente	Resaltar a Vega (M. Bison) en la pantalla de selección de personaje, mantener presionado SELECT y pulsar cualquier botón de puñetazo o patada. El uniforme del U.S.Agente será gris si se pulsa puñetazo y verde si se pulsa patada.
Shadow Charlie	Resaltar a Dhalsim en la pantalla de selección de personaje, mantener presionado SELECT y pulsar cualquier botón de puñetazo o patada.
Mega Sakura	Resaltar a Hulk en la pantalla de selección de personaje, mantener presionado SELECT y pulsar cualquier botón de puñetazo o patada.
Mega Zangief	Resaltar a Corazón Negro en la pantalla

	de selección de personaje, mantener presionado SELECT y pulsar cualquier botón de puñetazo o patada.
Hulk Gris	Activar el código de "Mega Sakura" y escoger a Hulk como su compañero. Este código de color debería ser universal para todos los personajes.
Intro de Exploding Dan	Mantenemos WP presionado tras seleccionar a Dan como nuestro primer personaje. Soltamos el botón cuando desaparezca la palabra "Fight" de la pantalla.

Opción EX secreta

Si accedemos a la pantalla de Opción EX, nos permitirá organizar un combate versus contra el ordenador o podemos hacer que el ordenador juegue solo. También podemos hacer que nuestro Indicador de Hiper Combo esté lleno y ajustar la velocidad de recuperación de nuestro Indicador de Vitalidad. Para acceder a esta pantalla, tenemos que ir al Menú Principal, resaltar Opción y pulsar rápidamente R1 Círculo Izquierda Triángulo Triángulo. Introducir el código tan rápido como nos sea posible es esencial para conseguir que funcione.

MASS DESTRUCTION

Contraseña para todos los niveles

Al introducir la siguiente contraseña, podremos acceder a cualquier misión del juego. En la pantalla de contraseñas, introducimos TTTTTTTTTTTGP.

MAXIMUM FORCE

Acceso a zonas secretas existentes en la Versión Arcade
El siguiente código se introduce para acceder a ciertas zonas secretas que se encuentran en la versión arcade del juego. En el Menú Principal, pulsamos SELECT, START, SELECT, SELECT, START, SELECT, SELECT, SELECT, START, SELECT, SELECT, SELECT, SELECT, START. El modo arcade parpadeará en la pantalla cuando lo introduzcamos correctamente.

Todas las zonas secretas
A estas zonas secretas se accede disparando a determinados objetos durante el juego. Estas zonas son básicamente juegos de tiro al blanco de bonificación en los que el jugador puede conseguir unos puntos extra. La versión de este juego hecha para PlayStation cuenta con unas cuantas salas secretas que no estaban en la versión arcade. Las salas secretas de la versión arcade sólo son accesibles en la versión de PlayStation por medio del código indicado en el apartado anterior. A continuación figuran los objetos a los que hay que disparar para acceder a todas las zonas secretas tanto del modo normal como del arcade.

Zona Secreta	Objeto a disparar
Misión 1 (Modo normal)	
Bachelor Pad	10 latas plateadas de combustible
Spin Room	6 caras en las cajas de la parte posterior del bote
Shark Room	1 mina a la derecha tras sumergirse.
Misión 1 (Modo Arcade)	
Sub Room	3 barriles submarinos
Pool Party	Todo lo que hay en el tanque de descompresión

(luces, escotillas, conductos de ventilación): 8 objetos

Head Room	2 depósitos de agua y 1 antena de satélite
Car Race	8 luces a ambos lados del túnel que se mete bajo tierra
Star Room	6 misiles nucleares bajo tierra (progresivo)
Chicken Fry	5 extintores
Ledge Room	Todas las luces amarillas de los tractores bajo tierra y horquillas diminutas
Carnival	2 luces que hay tras el tipo del pañuelo
Rock Room	8 fundas radiactivas (progresivo)
Star Room	15 luces de la pared (progresivo)

Misión 2 (Modo normal)

Carnival	6 señales en cenador
Bone Daddy	6 ventanas de la izquierda tras el cenador
Bachelor Pad	3 luces en el banco (lado derecho)
Car Race	Todo lo que se puede disparar en el coche de la izquierda (progresivo desde el inicio del nivel)
Chicken Fry	4 farolas al azar

Misión 2 (Modo Arcade)

Compubrick	6 fotos grandes del banco
Pain In The Glass	9 macetas en la ventanilla del cajero
Lollibot	9 ceniceros cilíndricos (progresivo)
Vault Room	15 cámaras de seguridad
Chicken Fry	Todos los botones del ascensor
Vault Room	Todos los botones del ascensor excepto el rojo
Star Room	Destruir helicóptero del tejado
Head Room	Tipo que se asoma tras unidades de aire acondicionado del tejado

Duck Lake	9 ventiladores que estén girando en el tejado

Misión 3 (Modo normal)

Carnival	6 barriles ocultos en la jungla (primera escena)
Bachelor Pad	6 hojas en el tablón de anuncios de la cabaña
Pain In The Glass	5 botellas o parte superior

Misión 3 (Modo Arcade)

Rock Room	Todos los neumáticos delante del avión estrellado
Lollobot	2 cubiertas de faros anti-niebla con cara sonriente en jeep que se estrella
Clown Room	4 antenas parabólicas en torre de comunicaciones
Star Room	3 ruedas en camión que va en la misma dirección que nuestro todo-terreno
Board Room	Luz sobre la puerta del laboratorio
Clown Room	8 cajas en cinta transportadora (progresivo)
Mesa Logic	15 barriles azules del laboratorio (progresivo)
Head Room	4 recipientes de la primera mesa
Carnival	2 faros en camión
Horse Race	8 conductos de ventilación del último túnel
Bachelor Pad	1 rata en la curva de la izquierda que va en la misma dirección que nosotros (rata en mitad de la pared)

MDK

Surtido de Códigos

Para que funcione cualquiera de los siguientes códigos, primero tenemos que poner el juego en pausa y a continuación pulsar Abajo, cualquier botón lateral, Arriba Cuadrado. Quitamos la pausa y volvemos a ponerla para introducir el código en sí, que puede ser cualquiera de la siguiente lista:

Efecto	Código
Sin muerte	Círculo Triángulo Triángulo Círculo Derecha Arriba Izquierda, cualquier botón lateral, Cuadrado
Nuclear	Abajo Arriba Cuadrado Triángulo Abajo Círculo Círculo Derecha
Señuelo	X, cualquier botón lateral, Derecha Círculo X Arriba Cuadrado
Bomba más interesante	Abajo Derecha Círculo Círculo Izquierda Izquierda Arriba Cuadrado Triángulo
Thumper	Abajo Arriba Izquierda Izquierda Triángulo Arriba Derecha Abajo
Tornado	Abajo, cualquier botón lateral, Cuadrado Triángulo Derecha Arriba X
Granada	Triángulo Círculo Cuadrado Cuadrado, cualquier botón lateral, Derecha
Ataque aéreo de huesos	Abajo Arriba Círculo Abajo Arriba Abajo, cualquier botón lateral
Cañón Gatling	Izquierda, cualquier botón lateral, Abajo Cuadrado Triángulo Arriba Abajo
Granada de francotirador	Arriba Cuadrado, cualquier botón late-

	ral, Izquierda Círculo Triángulo Cuadrado
Francotirador buscador	Izquierda Arriba X Cuadrado, cualquier botón lateral, cualquier botón lateral, Derecha
Mortero	Izquierda, cualquier botón lateral, Triángulo Cuadrado Derecha Círculo Izquierda Izquierda
Foca (utilizada en el nivel final)	Círculo Triángulo Triángulo, cualquier botón lateral, Derecha
Foca de Huesos (nivel final)	Triángulo Derecha Círculo Izquierda Izquierda Círculo Triángulo Triángulo, cualquier botón lateral, Derecha
Caída de Vaca	Arriba Abajo Abajo, cualquier botón lateral, Derecha
Super Velocidad (usar R2)	Derecha Círculo Triángulo Círculo X

Selección de nivel

Para saltar por los niveles, tenemos que hacer lo siguiente en el Menú Principal. Mantenemos presionados los cuatro botones laterales y a continuación pulsamos Triángulo Arriba Triángulo Círculo Derecha. La selección de nivel parpadeará en la pantalla y entonces tenemos que soltar inmediatamente los botones laterales. Cambiamos el nivel pulsando el botón Cuadrado y pulsando Círculo para cambiar de arena.

MECH WARRIOR 2

Control de Crucero

Vamos a la pantalla de contraseñas e introducimos la siguiente contraseña:

#AXO/A4YYA

Esto activará el control de crucero. Sólo tenemos que fijar nuestra velocidad y después centrarnos en girar el torso y disparar a los objetivos.

Variantes extra

Vamos a la pantalla de contraseñas e introducimos la siguiente contraseña:

T#XO/AX<<<

Cuando entramos en la pantalla de cambio de mech, veremos que hay variantes de armas extra para cada mech.

Disipadores extra de calor

Vamos a la pantalla de contraseñas e introducimos la siguiente contraseña:

#XXO/A4>Y+

Este permitirá que nuestro mech acumule calor a un ritmo más lento, que nos permite disparar a mayor ritmo sin recalentarnos.

Acceso a todas las misiones

Vamos a la pantalla de contraseñas e introducimos la siguiente contraseña:

T<XO/AXA<=

Esto nos permitirá acceder a todas las misiones del juego.

Chasis extra de mech

Vamos a la pantalla de contraseñas e introducimos la siguiente con-

traseña:
T/XO/AZ<#*
Esto nos permite acceder al primero de los dos chasis de mech secretos, el que se llama "Elemental".

Vamos a la pantalla de contraseñas e introducimos la siguiente contraseña:
#/XO/A4<LY
Esto nos permite acceder al segundo de los dos chasis de mech secretos, el llamado "Tarantula".

Reactores extra de salto
Vamos a la pantalla de contraseñas e introducimos la siguiente contraseña:
#YXO/A>YOL

Mechs con sobrepeso
Vamos a la pantalla de contraseñas e introducimos la siguiente contraseña:
#OXO/A>>O/

Munición extra
Vamos a la pantalla de contraseñas e introducimos la siguiente contraseña:
TOXO/AX>TU

Invencibilidad
Vamos a la pantalla de contraseñas e introducimos la siguiente contraseña:
##XO/A><UZ

MEDAL OF HONOR

Casi todos los códigos

Empezamos sacando unos pocos códigos para este épico juego, pero han seguido surgiendo muchos más. Prácticamente todos ellos se introducen de la misma forma, en la pantalla de contraseñas que se encuentra en el Menú de Opciones. Una vez introducido cualquiera de ellos, las luces de la máquina de escribir parpadearán con un tono verde para indicar que el código se ha introducido correctamente y ha sido aceptado. Los trucos disponibles son de todos los tipos imaginables, y con todo tipo de efectos, incluyendo varios que permiten acceder a personajes ocultos en la modalidad para dos jugadores, algunos bastante típicos y generales, y otros que dan acceso a modalidades ocultas, como una que permite hacer el juego más realista, así como contraseñas para acceder a imágenes de arte e información histórica para cada nivel, que pueden verse desde la opción Galería.

Trucos Generales

Los siguientes códigos, con excepción del Modo American Movie, sólo pueden usarse en niveles que ya estén superados.. Aparecerán en el menú de códigos secretos donde podrán activarse y desactivarse a voluntad.

Código	Efecto
TRACERON	Gráficos de trama poligonal
ICOSIDODEC	Fuego Rápido
GOBLUE	Disparos reflectantes
SPRECHEN	Modo American Movie (como en las películas americanas, los alemanes hablarán en inglés)
MOSTMEDALS	Modo Invencible

BADCOPSHOW	Munición Ilimitada

Modo Capitán Dye
Tecleamos CAPTAINDYE en la pantalla de passwords y empezamos una nueva partida. Nuestra salud se mantendrá de un nivel a otro dentro de la misión, en lugar de volver al 100% cada vez que empecemos uno nuevo. Jugando la aventura de ese modo se llega a un camino diferente para acceder a los secretos del juego.

La Historia y el Making Of de cada nivel
Al entrar en la opción galería, puede verse un vídeo sobre el trasfondo histórico y las imágenes de arte relacionadas con la creación de ese nivel concreto. Hasta que descubrimos estos códigos no había más remedio que superar un determinado nivel para ver su vídeo en la Galería. Ahora no hay más que introducir uno de los siguientes códigos para acceder a los vídeos de cada uno de los niveles del juego.

Código	Nivel
INVASION	Nivel 1
BIGGRETA	Nivel 2
DASBOOT	Nivel 3
STUKA	Nivel 4
KOMET	Nivel 5
TWOSIXTWO	Nivel 6
MISSLEAGUE	Nivel 7
VICTORYDAY	Nivel 8

Material secreto de los desarrolladores
Los siguientes códigos no contribuyen en nada a hacer el juego en sí más fácil, ni nada por el estilo, y la verdad es que son más bien raritos. Básicamente permiten acceder a fotos de miembros de la

familia del equipo de desarrollo, con mensajes cariñosos incluidos y todo. Cada uno que haga lo que quiera, no nos hacemos responsables.

Código	Imagen Secreta
COOLCHICK	Foto de una Chica
AJRULES	Foto de un tal AJ, al que su tía le escribe una dedicatoria (¡ya os decíamos que eran raros!)
DWIMOHTEAM	Fotos del equipo de desarrollo

Power-ups especiales para dos jugadores
Introduciendo DENNISMODE en la pantalla de contraseñas se activarán unos power-ups especiales que se pueden usar en las partidas para dos jugadores. Esta modalidad se puede activar y desactivar a voluntad en la pantalla de Códigos Secretos a la que se accede desde el Menú de Opciones. A continuación están los power-ups que se podrán encontrar. Los power-ups se intercambian entre los dos jugadores. Si el power-up dorado está marcado con un "1", es que es para el Jugador 1, que se mueve por la mitad superior de la pantalla, mientras que, si pone "2", es que es para el Jugador 2, en la parte inferior. Si se recoge un power-up que está marcado para el oponente, será él el que reciba automáticamente la bonificación.

Power-up	**Efecto**
Daño cuádruple	Todos los disparos hacen el cuádruple de daño
Velocidad de disparo cuádruple	Todas las armas (excepto las granadas) disparan cuatro veces más rápido
Modo Aquiles	El jugador no sufre daño a no ser que le disparen en el pie

Trucos -M-

Caminar por el aire	La gravedad no ejerce mucha influencia sobre nosotros
Parpadeo	Se puede usar el botón de acción para esquivar balas
Fuerza	Un imán igante nos atrae a nosotros y a nuestras armas
Congelar oponente	Podemos girar y apuntar, pero no huir
Reducir daño enemigo a la mitad	Nuestras balas sólo hacen la mitad de daño
Munición del jugador oponente	Conseguimos todo lo que tiene nuestro
Controles aleatorios	Tendremos que aprender un nuevo sistema de control
Disparos que rebotan	Nuestros disparos rebotan en las paredes. Probadlo con el bazooka
Controles invertidos	Arriba es abajo; izquierda es derecha
Reducir velocidad del oponente	Todo se mueve a la mitad de velocidad
Intercambiar munición	Cambiamos munición y armas con nuestro oponente

Personajes ocultos para el Modo Dos Jugadores

Los divertidos enfrentamientos entre dos jugadores son la bomba, y ahora pueden ser aún más entretenidos al introducir uno de los siguientes códigos para acceder a los personajes ocultos.

Código	Personaje Oculto
ROCKETMAN	Doctor Von Braun
HOODDOWN	Felix
FINESTHOUR	Winston Churchill
WOOFWOOF	Bismark el Perro

PAYBACK	William Shakespeare
HOODUP	Wolfgang
GUNTHER	Gunther
BIGFATMAN	Coronel Muller
SSPIELBERG	Dinosaurio Velociraptor
MACOOCOO	Desbloquear mapas multijugador
BEACHBALL	Noah, vestido de turista playero

Contraseñas de nivel

Una vez introduzcamos cualquiera de las siguientes contraseñas, podremos jugar en los niveles a los que dan acceso a través del Diario de Misiones de la Opción de Historial de Guerra que se encuentra en el Menú Principal. Las contraseñas se teclean, como siempre, en la máquina descodificadora de la pantalla de contraseñas a la que se accede a través del Menú de Opciones. No olvidéis que las luces de la máquina brillarán con un todo verde cada vez que se introduzca correctamente cualquiera de las contraseñas.

Nivel	Contraseña
Nivel 2	RETTUNG
Nivel 3	ZERSIOREN
Nivel 4	BOOTSINKT
Nivel 5	SENFGAS
Nivel 6	SCHWERES
Nivel 7	SICHERUNG
Nivel 8	EINSICKERN
Nivel 9	GESAMTHEIT



MEGAMAN LEGENDS

Dinero infinito

Tenemos que encontrar la lata de refresco que hay en el suelo cerca de la salida sur, dentro de Apple Market. Lanzamos la lata de una patada hasta Jetlag Bakery y recibiremos automáticamente 1.000 Zenny por "reciclar" la lata. Podemos salir del mercado y volver a entrar para repetir esta operación tantas veces como necesitemos para conseguir tantos Zenny como queramos.

MEGA MAN X4

Armadura secreta para X

Empezamos una nueva partida, vamos a la pantalla de selección de personaje, resaltamos a X y pulsamos Círculo Círculo Izquierda seis veces, después mantenemos presionado L1 + R2 mientras pulsamos START. Con la nueva armadura, podremos usar el superpotente Nova Strike desde el primer momento.

Armadura secreta para Zero

Empezamos una nueva partida, vamos a la pantalla de selección de personaje, resaltamos a Zero y mantenemos presionado R1, para pulsar a continuación Derecha seis veces. Soltamos R1, mantenemos presionado Círculo, y pulsamos START.

METAL GEAR SOLID

El pañuelo

Podemos conseguir el pañuelo para el pelo de Snake si nos conseguimos terminar el juego con Meryl aún viva. Ella será la que nos de

el pañuelo durante el vídeo final. Cuando se hayan terminado los créditos, tendremos que guardar la partida. De ese modo, cuando usemos esa partida guardada para empezar una nueva, empezaremos con el pañuelo. Cuando esté equipado, nos proporcionará munición infinita para cualquier arma.

Truco de Trazadoras de Fa-Mas

Primero tenemos que conseguir el pañuelo y empezar una nueva partida. Equipamos y disparamos nuestra Fa-Mas hasta que sólo nos quede munición en el cargador para efectuar tres disparos más. Estas tres son nuestras trazadoras y si en ese momento nos ponemos el pañuelo, podremos disparar trazadoras indefinidamente. Eso hace que sea mucho más fácil apuntar con el Fa-Mas.

Traje de Camuflaje

Tenemos que terminarnos el juego con el final de Otacon para recibir el traje de camuflaje. Entonces hay que guardar esa partida y usarla para empezar una nueva. Si nos ponemos el traje, seremos prácticamente invisibles a todas las cámaras y los guardias, aunque los perros todavía podrán olernos.

La Cámara

La cámara se encuentra tras una puerta del nivel cuatro que se oculta tras unos muros de hormigón de la Armería. Si no encontráis la cámara la primera vez que juguéis, se os entregará cuando os terminéis el juego. Podemos utilizarla para sacar fotos en cualquier lugar del juego y guardarlas en una tarjeta de memoria (dos bloques cada una). Después podemos verlas en el menú especial que tiene la cabecera Album.

Fantasmas

En ciertas zonas del juego, si sacamos una foto, veremos un fantas-

ma o aparición. Sabremos que hemos conseguido sacar uno en nuestra foto si en la parte inferior de la pantalla aparece una opción para exorcizar. Hay un total de 43 fantasmas diferentes para encontrar, y a continuación tenéis la lista de los lugares donde se encuentran todos ellos:

1. Un reflejo en el espejo del servicio de señoras.
2. El pasillo de cuerpos en el Edificio Nuclear B2.
3. Mapamundi de la sala de mando.
4. El reflejo en la sangre de Meryl cuando es alcanzada por el francotirador.
5. Punta de Rail Gun de Rex en la base subterránea.
6. Esquina del ascensor.
7. La cascada del almacén.
8. El Metal Gear mientras nos enfrentamos a él.
9. Pasaje subterráneo tras el segundo pilar.
10. Foto de los policinautas del laboratorio.
11. La máquina de tortura en la sala médica.
12. Uno de los contenedores del almacén.
13. Tras el tanque de agua, en el cañón.
14. Sobre el agua del muelle.
15. La otra foto de los policinautas del laboratorio.
16. En lo alto del edificio, en el helipuerto.
17. En las ventanas de cristal del laboratorio.
18. Pasarela de la planta superior de los altos hornos.
19. En la esquina inferior del helipuerto, mirando hacia el mar.
20. El guardia que está orinando en el servicio de caballeros.
21. Una de las rocas del cañón.
22. Gusanos de la sala médica.
23. El soldado que duerme en el helipuerto.
24. Reflejo en el charco de la de la cueva.
25. Una de las salas secretas ocultas en la parte superior de la arme-

ría.
26. El suelo eléctrico del Edificio Nuclear B2.
27. Al final del conducto de ventilación.
28. Bajando por el hueco del ascensor de la Torre de Comunicaciones B.
29. El primer túnel que hay que atravesar a gatas en la cueva.
30. Una foto de cuerpo entero del Pulpo Señuelo (disfrazado de jefe DARPA) nada más morir.
31. Dentro del ascensor de la Torre de Comunicaciones B.
32. Oculto en la oscuridad, apartado del paso.
33. En el ascensor de la Torre de Comunicaciones B.
34. Cuando el ascensor llega al fondo de la Torre de Comunicaciones B.
35. Zona en sombras de las escaleras.
36. Fondo de la sala con los conductos de vapor de los Altos Hornos.
37. Kenneth Baker atado.
38. La zona destrozada por los misiles del Hind de la azotea de la Torre de Comunicaciones B.
39. Junto a Kenneth Baker muerto.
40. Cámara de Seguridad junto a la escalera del helipuerto.
41. Punta de la cabeza del misil del Edificio Nuclear 1.
42. La celda junto a aquella en la que estaba el jefe de DARPA.
43. Sniper Wolf muerto.

Clasificación

Al completar el juego, se nos asigna un puesto dentro de la clasificación, que depende de varios factores, incluyendo cuánto tiempo nos ha llevado completarlo, cuántos guardias hemos matado, cuántas raciones hemos usado, cuántas veces hemos guardado la partida y cuántas hemos continuado. Algunos de los requisitos que hay que cumplir para recibir un determinado puesto son muy específicos e incluyen:

Puesto 1: Terminarse el juego en menos de tres horas, matar a un máximo de 25 enemigos, comer un máximo de una ración y no usar continuaciones.
Puesto 2: Completar el juego en menos de dos horas y media.
Puesto 3: Acabar con un mínimo de 250 guardias.
Puesto 4: Usar un mínimo de 130 raciones.
Puesto 5: Tener mucho cuidado y salvar más de 80 veces.
Puesto 6: Tardar más de 18 horas en completar el juego.
Puesto 7: Cualquier combinación de los puestos 4, 5 y 6.

A continuación figura cada una de las designaciones de los diferentes puestos de la clasificación. Están en orden de dificultad, de fácil a extrema:

Puesto 1: HOUND, DOBERMAN, FOX, BIG BOSS
Puesto 2: PIGEON, FALCON, HAWK EAGLE
Puesto 3: PIRANHA, SHARK, JAWS, ORCA
Puesto 4: PIG, ELEPHANT, MAMMOTH, WHALE
Puesto 5: CAT, DEER, ZEBRA, HIPPOPOTAMUS
Puesto 6: KOALA, CAPIBARA, SLOTH, GIANT PANDA
Puesto 7: CHICKEN, MOUSE, RABBIT, OSTRICH
Puesto 8: PUMA, LEOPARD, PANTHER, JAGUAR
Puesto 9: KOMODO DRAGON, IGUANA, ALLIGATOR, CROCODILE
Puesto 10: MONGOOSE, HYENA, JACKAL, TASMANIAN DEVIL
Puesto 11: SPIDER, TARANTULA, CENTIPEDE, SCORPION
Puesto 12: FLYING SQUIRREL, BAT, FLYING FOX, NIGHT OWL

El smoking

Primero tenemos que conseguir el pañuelo y el traje de camuflaje terminándonos el juego dos veces. Guardamos la partida y la usamos

para empezar el juego por tercera vez. Snake llevará un smoking durante toda la aventura.

El Ninja Rojo

Al terminarnos el juego por segunda vez y empezar una tercera, veremos que el smoking de Snake no es el único cambio, ya que el Ninja será ahora rojo.

Uso de las cajas

Las tres cajas de cartón que encontramos pueden usarse para desplazarnos con rapidez. No tenemos más que subirnos a la parte trasera de un camión, ya sea en el Helipuerto, el Edificio Nuclear 1 o el Campo Nevado y equipar la caja que lleve escrito el lugar al que queremos ir. Ahora sólo tenemos que esperar a que aparezca el conductor y nos lleve allí.

Los lobos

Cuando al fin conseguimos llegar a las cuevas, encontraremos a Meryl, que se habrá hecho amiga de los lobos. Si le damos un puñetazo a Meryl, los lobos nos atacarán. Podemos escondernos inmediatamente usando una de las cajas de cartón y los lobos nos mearán encima en vez de atacar. Lo bueno de eso es que después de tanto pis, oleremos como un lobo, por lo que nos dejarán en paz.

Ropa interior de Meryl

Tras descubrir que Meryl está disfrazada de soldado Genoma, correrá al cuarto de baño a cambiarse. Si la seguimos rápidamente y logramos llegar pronto, la pillaremos cuando aún no está completamente vestida.

Reproductor de vídeo

Después de terminarnos el juego y conseguir el final de Otacon o el

de Meryl y guardar en una tarjeta de memoria, desbloquearemos una nueva opción en un menú especial. La opción se llama Demo Theater y en ella encontraremos todos los vídeos de cualquiera de los finales que hayamos conseguido.

MICRO MACHINES

Códigos de juego

Los siguientes códigos se introducen tras poner la pausa durante una partida. Se escuchará un sonido cuando se introduzca cualquiera de ellos correctamente.

Efecto	Código
Oponentes más lentos	Círculo Triángulo Cuadrado X Círculo Triángulo Cuadrado X
Cámara tras el coche	Izquierda Derecha Cuadrado Círculo Izquierda Derecha Cuadrado Círculo
Cambiar coches en objetos	Abajo Abajo Arriba Arriba Derecha Derecha Izquierda Izquierda
Doble velocidad	Cuadrado X Círculo Cuadrado Triángulo X X X X
Modo Botes	Cuadrado Derecha Derecha Abajo Arriba Abajo Izquierda Abajo Abajo

9 Vidas

Empezamos una nueva partida de desafío para un solo jugador y escribimos CATLIVES como nuestro nombre. Veremos que tenemos nueve vidas en lugar de tres cuando empecemos a jugar.

Selección de pista para Modo Multijugador

Elegimos el modo multijugador y, cuando tengamos que poner nues-

tro nombre, escribimos GIMMEALL. Veremos que podemos ir al circuito que queramos.

Más trucos

Todos los códigos que aparecen a continuación se introducen durante la partida después de introducir el siguiente código maestro en la pantalla de pausa. Ponemos el juego en pausa, y pulsamos Cuadrado Arriba Abajo Abajo Cuadrado Círculo Círculo Triángulo X START. Ahora, durante la partida (sin poner la pausa), podemos pulsar cualquiera de estas secuencias para conseguir los resultados respectivos:

Efecto	**Código**
Terminar y ganar la partida	SELECT + X
Cambiar punto de vista	SELECT + Arriba Abajo Izquierda Derecha
Cambiar punto de vista 2	SELECT + L2 R2
Dejar que la CPU controle nuestro coche	SELECT + Cuadrado

Trucos Multi-jugador

Los siguientes códigos sólo funcionan en partidas multi-jugador y son estupendos para ajustar ciertos aspectos de nuestras sesiones de Micro Machines cuando vienen nuestros amigos. Todos ellos se introducen cuando se nos pide que escribamos el nombre de un personaje. Cuando se introducen correctamente, el nombre del código desaparecerá y podremos introducir uno nuevo, o un nombre de verdad. Ahora sólo queda empezar la partida y ver los resultados.

Contraseña	Efecto
NOTANKS	No permite usar el Tanque
TANKS4ME	Selecciona Tanques en todos los circuitos (salvo el agua)
WINTERY	Pista resbaladiza

MORTAL KOMBAT 3

Activar el Menú de Trucos Todopoderoso

Mientras está en pantalla la información de Copyright y el credo de Raiden, nada más arrancar MK3, pulsamos rápidamente Cuadrado X Círculo Triángulo R1 R1 R2 R2 R1 R1. Si lo hacemos correctamente, Shao Khan dirá algo así como "Nunca ganarás". Tras introducir el código, pulsamos START y entramos en la pantalla del Cubo de Kombate. Mientras aparezca resaltada la palabra Kombat, pulsamos Arriba para que aparezca una interrogación en el cubo. Entonces pulsamos X para acceder al menú de trucos, que nos permitirá tener créditos infinitos, activar a Smoke, desactivar el tiempo de Fatality e incluso matar a nuestro oponente de un solo golpe.

Acceso al personaje oculto Smoke

Accedemos a la pantalla del Kódigo de Kombate Definitivo manteniendo presionado el botón de Bloqueo. Durante el modo Demo, damos una vuelta completa a las teclas direccionales en el sentido de las agujas del reloj. Cuando pasemos a la pantalla del Kódigo de Kombate, tenemos que introducir los siguientes símbolos para acceder al personaje oculto, Smoke: DRAGÓN MK, GORO, CALAVERA, GORO (pulsamos R1 una vez, triángulo seis veces, círculo nueve veces y X seis veces).

Códigos de la Pantalla Versus

Accedemos a la pantalla Versus con los seis recuadros. El jugador 1 controla los tres recuadros de la izquierda y el jugador 2 los tres de la derecha. Ambos jugadores pueden cambiar los símbolos que aparecen en sus recuadros pulsando Cuadrado (cambia el primer recuadro), Triángulo (cambia el segundo) y Círculo (cambia el tercero). El número de veces que cada jugador pulsa un botón concreto determina qué símbolo aparece en el correspondiente recuadro. Los símbolos son los siguientes:

0 PULSACIONES	Dragón MK
1 PULSACIONES	Logo MK
2 PULSACIONES	Yin-Yang
3 PULSACIONES	Número Tres
4 PULSACIONES	Interrogación (?)
5 PULSACIONES	Relámpago
6 PULSACIONES	Goro
7 PULSACIONES	Raiden
8 PULSACIONES	Shao Kahn
9 PULSACIONES	Skull

Combinación	Efecto
100-100	No se permite lanzar
020-020	No se permite bloquear
033-000	Jugador 1 a 1/2 Poder
000-033	Jugador 2 a 1/2 Poder
688-422	Lucha Oscura
460-460	Quasi-RandPer (Asumir la forma de nuestro enemigo cada 10 segundos)
987-666	Premio Gordo (Conseguir Códigos Versus de máquina arcade de billar Theater of Magic)

Trucos -M-

707-000	Jugador 1 a 1/4 Poder
000-707	Jugador 2 a 1/4 Poder
642-468	Juego espacial (jugar a Galaga)
969-141	El vencedor del combate se enfrenta a Motaro
033-564	El vencedor del combate se enfrenta a Shao Kahn
769-342	El vencedor del combate se enfrenta a Noob Sailbot
282-282	Sin miedo
987-123	Sin barras de poder visibles
688-433	Sin tiempo de recuperación de gancho
466-466	Correr sin límite
985-125	Psico-Kombat (Lucha Oscura / Quasi-RandPer / Barras de Poder activadas/desactivadas)
123-926	Mensaje de introducción
205-205	El vencedor del combate se enfrenta a Smoke
722-722	* Desactiva Combos
321-789	* Super Saltos
555-556	* Desactiva Movimientos Especiales
390-000	* Jugador 1 inflige 1/2 daño
000-390	* Jugador 2 inflige 1/2 daño
390-390	* Jugador 1 & Jugador 2 infligen 1/2 daño
975-310	* Las Barras de Poder se regeneran lentamente con el tiempo
024-689	* Super Resistencia (Regenerar / Infligir 1/2 daño & Correr sin límite)
040-404	* Kombate real (Sin movimientos especiales, Barras de Poder se regeneran)

* Estos códigos han sido añadidos a la versión de PlayStation, y no están en la Versión Arcade 2.1.

MORTAL KOMBAT 4

Códigos Mortales

Los siguientes códigos se introducen cuando juguemos con un amigo en modo Vs. Tres botones del mando de PlayStation cambiarán el contenido de los recuadros de la parte inferior de la pantalla de carga. Los botones serán distintos según la configuración del mando, pero los siguientes números se refieren al número de pulsaciones que tenemos que realizar y su posición (primero, segundo o tercero). Por ejemplo: 100-100 significa que ambos jugadores tienen que pulsar una vez el botón que cambia el primer recuadro.

123-123	Victorias de un golpe
012-012	Modo Noob Saibot
020 020	Lluvia Roja (sólo en la fase de lluvia)
060-060	Sin Lluvia (sólo en la fase de lluvia)
002-002	Kombate Explosivo
100-100	Desactiva Lanzamientos
010-010	Desactiva Máximo Daño
110-110	Desactiva Lanzamiento y Máximo Daño
111-111	Libertad de Arma
222-222	Arma aleatoria
555-555	Múltiples Armas
666-666	Kombate Silencioso
321-321	Cabezones
011-011	Guarida de Goro
022-022	El Pozo

033-033	Sala del Dios Anciano
044-044	La Tumba
055-055	Fase de Lluvia
066-066	Guarida de la Serpiente
101-101	Templo Shaolín
202-202	Bosque Viviente
303-303	Prisión
313-313	Nivel de Hielo

Manejar a Goro

Primero tenemos que terminarnos el juego con Shinnok en el modo para un jugador. Después vamos a la pantalla de selección de personaje y vamos a "oculto", entrando con el botón de correr. A continuación, pulsamos Arriba Arriba Arriba Izquierda, Bloquear + Correr.

Manejar a Noob Saibot

Primero tenemos que terminar el juego con Reiko en el modo para un jugador. Después inroducimos el código del modo Noob Saibot (012-012) en la pantalla versus de dos jugadores. Volvemos a la pantalla de selección de personaje y Noob Saibot estará desbloqueado permanentemente y será seleccionable. Para encontrarle, vamos a "oculto" y entramos con el botón de correr. Mantenemos presionado el botón de correr y pulsamos Arriba Arriba Izquierda Bloquear.

Ver biografías de los personajes

Para ver la historia de cada uno de los personaje, tenemos que ir al modo Kombat Theater y seleccionar el personaje que queramos con el botón L1. Podemos ver la historia de Goro seleccionando cualquiera de los objetos de la fila inferior.

Nuevos Trajes y Armas de cada personaje

Lo primero que hay que hacer es resaltar a un personaje, después presionamos START + R1 y el icono de dicho personaje dará una vuelta. Soltamos START y seleccionamos el personaje para conseguir el primer traje alterno (los colores del jugador dos). Si mantenemos presionado START + Correr nuevamente, el icono del personaje volverá a dar otra vuelta y conseguiremos el traje secreto. Los personajes tendrán también un arma distinta a la normal. Para conseguir los otros trajes de Noob Saibot, tenemos que hacer girar el icono de Reiko antes de seguir el proceso para manejar a Noob.

Menú oculto de trucos

Este menú oculto de trucos nos permitirá activar todos los finales, fatalities automáticos así como fatalities de nivel. Sólo hay que seguir unos cuantos pasos.

Primero, empezamos una partida para dos jugadores y, en la pantalla de códigos, introducimos 302-213. Cuando empiece el combate, abandonamos, vamos a la pantalla de opciones y resaltamos la que activa la pantalla versus. A continuación, mantenemos presionado Correr + Bloquear durante al menos diez segundos hasta que escuchemos una risa y aparezca el menú de trucos.

MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES

Contraseñas de nivel

¿Estáis atascados en una fase determinada y ya estáis hartos? Pues usad las siguientes contraseñas de nivel para ver cómo son el resto de los niveles. Las contraseñas tienen que introducirse en un nivel de dificultad medio o superior en la sección de contraseñas de la pantalla de Opciones.

Contraseña	Nivel
THWMSB	Nivel de Viento
CNSZDG	Nivel de Tierra
ZVRKDM	Nivel de Agua
JYPPHD	Nivel de Fuego
RGTKCS	Prisión de las Almas
QFTLWN	Puente de la Inmortalidad
XJKNZT	Fortaleza de Shinnok

Vidas Infinitas

Para conseguir tener vida virtualmente infinita, vamos a la opción de contraseñas del menú de opciones e introducimos la siguiente: GTTBHR. Durante la partida, las vidas de la esquina superior izquierda indicarán sólo 9, pero nunca bajarán.

Contraseña del Nivel Final

La siguiente contraseña nos transportará al nivel final con todos los movimientos y extras que necesitaremos para ganar. En la pantalla de contraseñas, introducimos ZCHRRY.

Ver Créditos

En la pantalla de contraseñas, escribimos CRVTS y salimos. Pasaremos entonces a ver los créditos del juego.

Fatality del Nivel 1

Cuando derrotamos a Scorpion, el jefe del nivel uno, en la pantalla saldrá el típico "Finish Him!". Colocamos a Sub-Zero a un paso de Scorpion y pulsamos Derecha Abajo Derecha Puñetazo Alto.

"Tomas falsas" de Mortal Kombat

Ocultas en el juego hay una serie de "tomas falsas" que no salen en las secuencias cinemáticas del juego, que son la parte más entrete-

nida del título. Desgraciadamente, son muy difíciles de descubrir, y sólo los mayores expertos en Mortal Kombat llegarán a verlos. Tras superar a Shinnok, tendremos que vencer a su alter ego, el gran monstruo feo. El único movimiento que tendremos que puede hacerle daño es la descarga polar. Lo que tenemos que hacer es usar ese movimiento, recargar con una urna, y volver a repetir la operación hasta que acabemos con el monstruo. Tendremos que acertarle cinco veces, con lo que necesitaremos al menos cuatro urnas. Por eso, tendremos que tener cuidado de no gastar ninguna que consigamos después del nivel de la tierra. Tras derrotar al monstruo, salimos por el portal y, tras los créditos, podremos ver las tomas falsas.

Llenar el Inventario de Urnas

Si no tenemos suficientes urnas en el último nivel, podemos usar la siguiente contraseña NXCVSZ para llenar nuestro inventario con urnas.

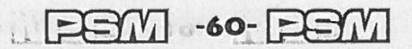
MORTAL KOMBAT TRILOGY

Manejar a Chamaleon

Resaltamos al Smoke humano y mantenemos presionado Izquierda + R1 + R2 + Triángulo + Cuadrado. Una vez empiece el asalto, nos encontraremos jugando con Chamaleon.

Selección de Fase

Resaltamos a Sonya en la pantalla de selección de personaje y pulsamos Arriba + START. Un sonido de una especie de explosión confirmará que se ha introducido correctamente. Tras seleccionar a un personaje, podremos escoger en qué fase vamos a luchar.



Kódigo de Konfiguración
Entramos en las Opciones y resaltamos cualquiera de los cuatro recuadros. Mantenemos presionado Arriba + L1 + L2 + R1 + R2 hasta que escuchemos una especie de explosión y la pantalla se agite. Ahora podremos seleccionar la interrogación. Una de las opciones de la pantalla de la interrogación es para conseguir fatalities de un solo botón. A continuación figuran las configuraciones de botones para llevar a cabo esas fatalities:

HP	Brutality
LP	Pit
R1	Friendship
L2	Babality
HK	Fatality 1
LK	Fatality 2
R2	Animality

Manejar a los personajes clásicos
En la pantalla de selección de personaje, resaltamos a Rayden, Jax, Kano o Kung Lao y pulsamos SELECT. El personaje seleccionado explotará y se transformará en la versión clásica.

MOTO RACER

Todos los códigos
Todos los códigos siguientes se introducen en la pantalla del título con un mando normal para activar el efecto deseado. Hay que ser muy rápido para que funcione. La pantalla del título se reiniciará cuando se active cualquiera de ellos.

Acceso a todas las pistas en Modos Normal e Invertido
En la pantalla del título, pulsamos rápidamente Abajo Abajo Derecha Izquierda Arriba Arriba Círculo L2 Triángulo X. Algunas de las mejores pistas del juego están ocultas.

Motos de bolsillo
Para usar las mini-motos en nuestra próxima carrera, pulsamos Arriba Abajo R2 L2 Abajo Arriba L1 X. Veremos aparecer esta nueva opción en la parte inferior de la pantalla cuando introduzcamos correctamente el código.

Propulsión Turbo
No tenemos muy claro lo que se supone que hace esto, pero creemos que nos da algún tipo de acelerón. En la pantalla del título, pulsamos Arriba Arriba Arriba Triángulo R1 Triángulo R2 Arriba Arriba X.

Modo Nocturno
En la pantalla del título, pulsamos Arriba Círculo L1 Abajo Triángulo L2 Círculo Izquierda R1 X. Ahora correremos de noche.

Vídeo de Créditos
Para ver los nombres de los tipos responsables de este fantástico juego, tenemos que introducir la siguiente secuencia en la pantalla del título: Círculo Triángulo Círculo Círculo Triángulo Círculo Arriba Derecha Izquierda X.

Vídeo de la Victoria
Si sois realmente malos y no habéis visto nunca el vídeo final, aquí está vuestra oportunidad. En la pantalla del título, pulsad Círculo Triángulo Círculo Triángulo Círculo Triángulo L1 Arriba R2 X.

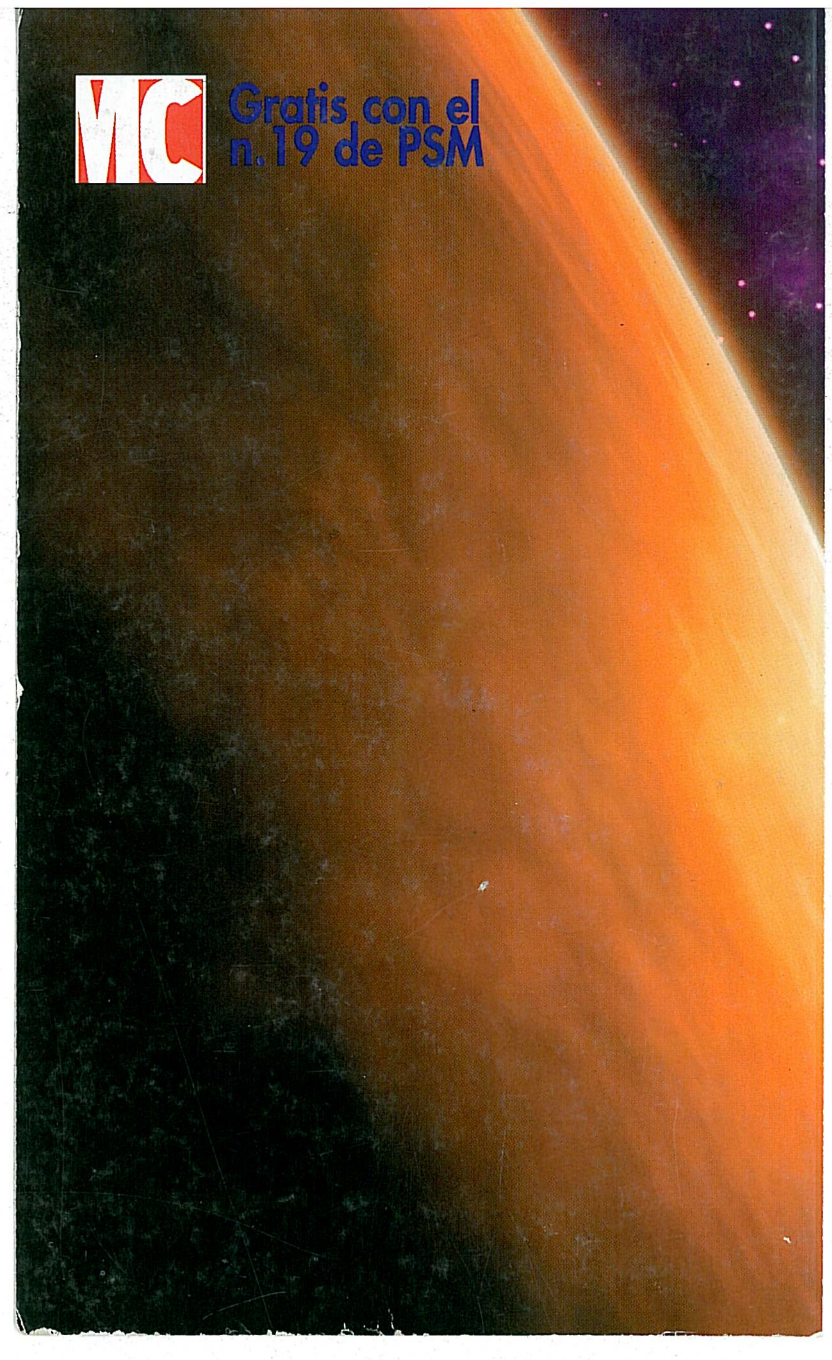
MOTO RACER 2

Todos los códigos que necesitaréis

Los siguientes códigos nos permiten acceder a todo lo que hay en el juego, activando todos los campeonatos y modalidades de juego. También hay varios códigos divertidos para probar, con efectos como aumentar la velocidad del juego o frenar a los oponentes. Todos ellos se introducen en la pantalla del título.

Código	Efecto
Abajo Arriba Derecha Izquierda Izquierda L1 R1 X	Super Bike Completo (acceso al modo reflejado)
Abajo Arriba Derecha Izquierda Izquierda L2 R2 X	Campeonato Moto X Completo (acceso al modo invertido)
Abajo Arriba Derecha Izquierda Izquierda Cuadrado Círculo X	Campeonato Dual Sport (acceso al Campeonato Ultimate si se completan los dos primeros)
R2 L2 Derecha Arriba Izquierda Triángulo Círculo Cuadrado X	Acceso al modo reflejado, invertido y el Campeonato Ultimate de una sola vez
R2 R2 R2 L2 L2 L2 Arriba Arriba Triángulo X	Para los tres campeonatos, fija nuestra posición en la última carrera

Círculo Cuadrado Derecha Izquierda L1 R1 X	Velocidad de los oponentes IA 50 km/h
Izquierda Izquierda Arriba Arriba Derecha Derecha Abajo Abajo Cuadrado Triángulo X Arriba Arriba Arriba Derecha Izquierda Triángulo X	Posibilidad de dar buenos saltos en la moto de tierra
Círculo Triángulo Cuadrado R1 L2 L1 R2 Cuadrado Círculo X	Reproducir vídeo de créditos


MC
Gratis con el
n.19 de PSM